

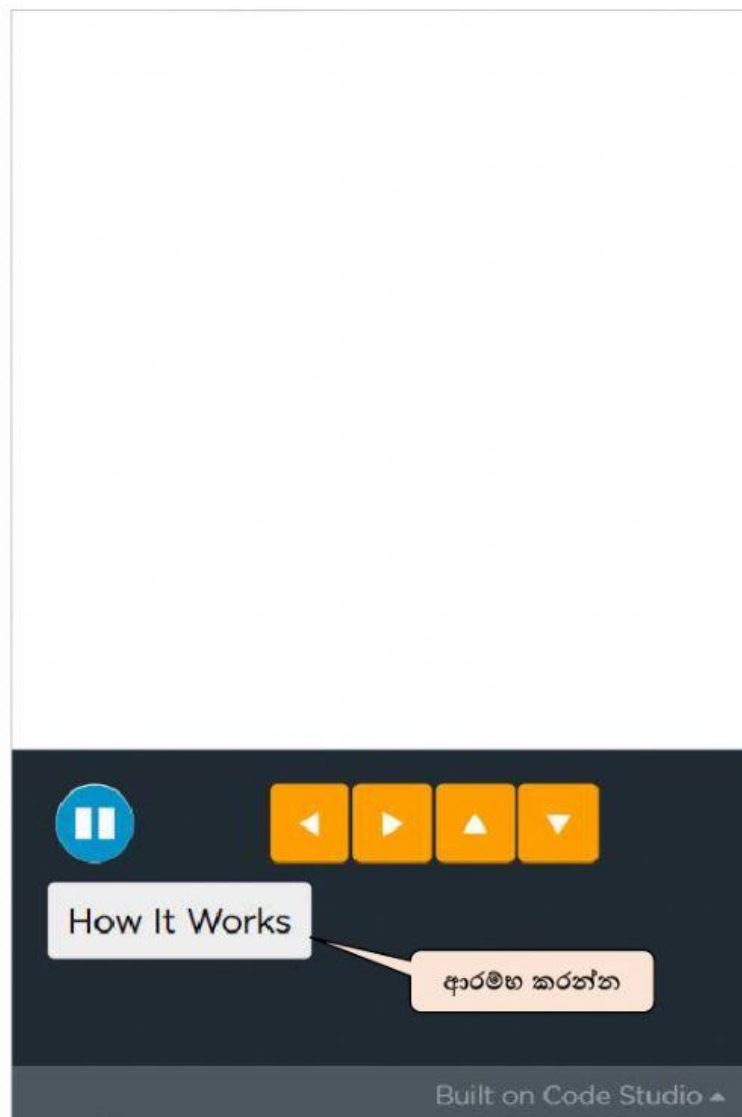
Homework Assignment

ගෙදර වැඩ පවරුම

28



Coding School



- ❖ පිට්ටනියක සිටින ඉත්තුවෙකු සහිත පසු බිමක් ඔබට ලැබී ඇත.



```

when green flag clicked
  make new sprite at (500, 300)
  set size to 400
  make new sprite at (500, 300)
  set size to 100
  
```

- ❖ Run button එක ක්ලික් කළ විට හයිනාවෙකු නැගෙනහිර දිශාවට නොනවත්වා ගමන් කිරීමට අදාළ blocks සකස් කරන්න.

```

at 2 seconds
  make new sprite at random location
  set size to 100
  sprite
  begins moving east and looping out
  
```

- ❖ Run button එක මත ක්ලික් කර තප්පර 2 කට පසු කොටියෙකු බස්නාහිර දිශාවට නොනවත්වා ගමන් කිරීමට අදාළ blocks සකස් කරන්න.

```

at 3 seconds
  make new sprite at random location
  set size to 100
  sprite
  begins moving west and looping out
  
```

- ❖ Run button එක මත ක්ලික් කර තප්පර 3 කට පසු සිංහයෙකු නැගෙනහිර දිශාවට නොනවත්වා ගමන් කිරීමට අදාළ blocks සකස් කළ යුතු වේ.

```

at 4 seconds
  make new sprite at random location
  set size to 100
  sprite
  begins moving east and looping out
  
```

- ❖ Up arrow key click කරන විට ඉත්තුවා උතුරු දිශාවට pixels 5 ක් ගමන් කළ යුතු වේ. තිරයේ දාර වලදී එම වලනය අවහිර වේ. ඊට අදාළ blocks සකස් කරන්න.

```

while up pressed
  move 5 pixels North
  edges block from moving
  
```

- ❖ ඉහත ආකාරයටම down, left, right යන arrow keys click කළ විට දකුණ, බස්නාහිර, නැගෙනහිර යන දිශාවන්ට pixels 5 ක් ගමන් කළ යුතු වේ. තිරයේ දාර වලදී එම වලනයන්ද අවහිර වේ. ඊට අදාළ blocks සකස් කරන්න.

```

while down pressed
  move 5 pixels South
  edges block from moving
  
```

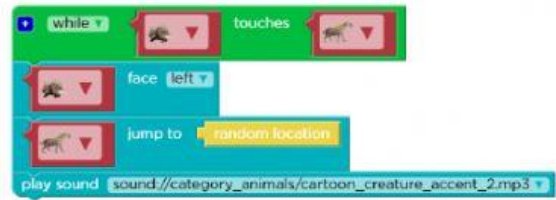
```

while right pressed
  move 5 pixels East
  edges block from moving
  
```

```

while left pressed
  move 5 pixels West
  edges block from moving
  
```

- ❖ ඉත්තුවාට සතුරෙකු හමුවන විට ඉත්තූ කුරු වැඩියෙන් තිබෙන තම පීට්පස එම සතුරා දෙසට හරවයි. මේ අනුව සිංහයා ඉත්තුවාගේ ස්පර්ශ වූ විට ඉත්තුවා විරුද්ධ දෙසට මුහුණ හැරවිය යුතුය. එසේම සිංහයා random location වෙත පැනිය යුතු අතර ශබ්දයක් නිකුත් විය යුතු වේ. මෙලෙසම හයිනාවාට ද අවශ්‍ය පරිදි බ්ලොක්ස් යොදන්න.



- ```

when [] touches []
 face right
 jump to random location
 play sound sound://category_animals/cartoon_creature_accent_2.mp3

```

1. ඕනෑම ස්ථානයක සිට පැමිණෙන සිංහයෙක් නොනවත්වා  
නැගෙනහිරට ගමන් කළ යුතු වේ. මීට අදාළ blocks මොනවාද?



- ```
while up pressed
  move 5 pixels North
  edges block from moving
```

Up arrow key click කරන අතරතුර දී උතුරු දිශාවට පික්සල් 5 ක් ගමන් කරනු ලැබේ. තවද තිරයේ දාර වලදී වලනය අවහිර නොවී ඉදිරියටම ගමන් කරයි.

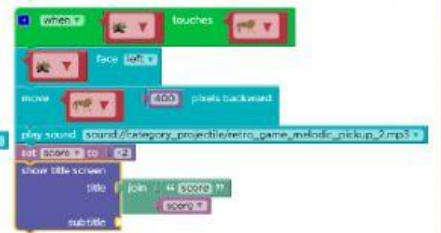
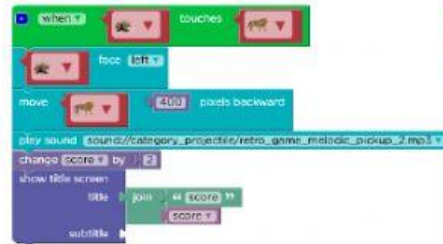
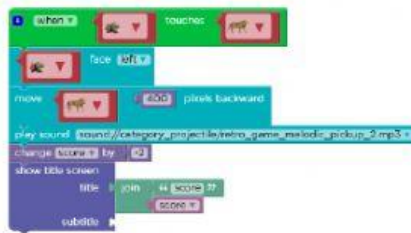
3. මෙමගින් සිදුවන්නේ කුමක්ද?

ඉත්තෑවා වමට හැරයි.

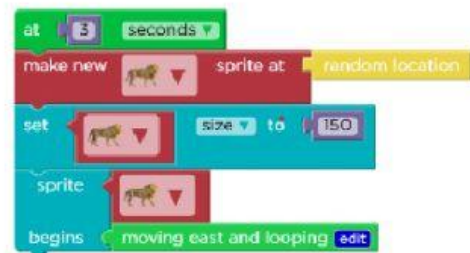
ඉත්තෑවා වමට පනියි.

ඉත්තෑවා වමට හැරී දුවයි.

4. ඉත්තෑවා සත්ව ලෝකේ පුංචි වණ්ඩියෙකි. මේ පුංචි වණ්ඩියා සිංහයාගේ ස්පර්ශ වූ විට ලකුණු 2 බැගින් අඩු වීමට අදාළ blocks මොනවාද?



5. මෙමගින් සිදු වන්නේ කුමක්ද?



තථ්‍ය 3 ක කාලයක් සිංහයෙකු පැමිණ නැගෙනහිරට ගමන් කරන බවය.

තථ්‍ය 3 ක කාලයක් සිංහයෙකු පැමිණ බටහිරට ගමන් කරන බවය.

තුන්වන තථ්‍යයේදී සිංහයෙකු පැමිණ නැගෙනහිරට ගමන් කරන බවය.